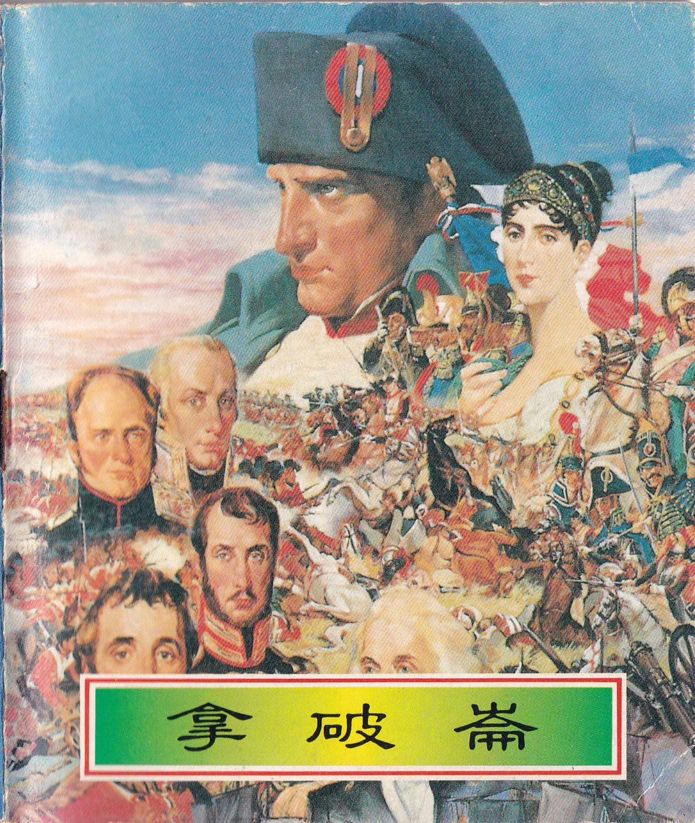


拿破崙

序　言

「蘭貝魯魯」是法語「皇帝」的意思。而談到法語「皇帝」，一般都是指拿破崙一世而言。

由於具有軍事才能與勇氣，從上校到司令官，最高司令官、最高統帥，一直到皇帝，是拿破崙所要逐步實現光榮階段的理想。他的一生，就如一代文豪凱帝在『半神仙的腳步』裏所說的一樣，燦爛輝煌過一輩子。在法國革命後，激烈變動的歐洲大陸舞台上，無名也無力的一個軍人，以唯有的才能作爲武器來往實現他的野心慾望的道路去……他的生活方式充滿著勇猛的熱情，至今爲止，仍然熱烈地震動著甚多人的心坎。「蘭貝魯魯」是拿破崙由司令官想當皇帝之間的一連串奇情冒險的故事。你是法國的一個司令官，而正要踏出光榮的第一步。但是，中央政府，卻認爲你只是一個司令官而已，不把你放在眼裏。在此環鏡中，你高舉著輝煌的戰果，群集民衆的向心力而成爲皇帝，並以征服歐洲爲目標繼續戰鬥下去。

從地形的高低與架建的橋樑等，成爲眞實的戰場，冷靜而不可欠缺判斷力的外交戰略與要征服歐洲你是拿破崙所擁有的天才戰略與政治力量是有必要的。

現在，就請把法國的光榮，蘭貝魯魯的偉大，在歐洲大陸壯觀偉大的比例縮尺世界上盡量地品嘗體會吧！

目　錄

1.「蘭貝魯魯」的世界……………… 3
有關遊戲大要，前進方式與操作方法之說明
2.對權力的渴望……………………… 10
司令官指令之說明
3.面對稱霸歐洲……………………… 19
政府指令之說明
4.前往槍林彈雨中的對方………… 25
戰場指令之說明
5.等待時機！………………………… 34
事件之說明
6.大陸軍軍規要綱…………………… 37
資料與指令的一覽表
▶有關制海權及陸上作戰
▶有關兵科
▶有關稅制
▶有關外交狀況

1.「蘭貝魯魯」的世界

所謂蘭貝魯魯

「蘭貝魯魯」是以在法國革命後，激烈變動的歐洲大陸舞台上所作的一種模擬實驗遊戲。你是以絕代豪傑拿破崙的身份，解決祖國法國的危機，在民衆的期待中成爲皇帝，並以歐洲的統一爲目標。

爲了登上拿破崙的地位，並能顯現擴充權限，於是就準備了司令官與政府二種標準的指令。遊戲開始時，你是司令官的身份，處理法國一城市的有關行政、軍事問題。一出司令官指令，整頓軍備，與交戰國對戰得勝，就成爲你的任務。進而得到民衆的支持，順勢地成爲最高統帥、皇帝。因此握有政權的你，請隨著司令官指令，再出職掌內政、外交的政府指令，以充實法國的國力，再完成統一歐洲使命。

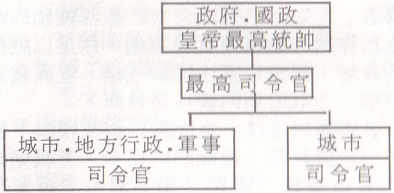
資料與指令

在「蘭貝魯魯」上，顯現出歐洲大陸 **46** 個城市。集中好幾個城市的就是國家。各個城市，都各有不同的居民人數，駐紮軍隊、工業及農業的生產力。這些城市稱爲資料。還有，在城市上司令官是由政府委託統治的，司令官以下，有數位軍人被附以任務。各個軍人各都擁有才能與狀況，稱爲軍人資料。

戰爭勝利，則能提高國家、城市的資料，並整頓

軍備。為此所出的命令稱為指令。

指令是不讓軍人實施的，而依照軍人的資料，其效果各有不同，所以請好好把握資料。



遊戲的流程與最後目標

1年分為12個月，有春天（3－5月）、夏天（6－8月）、秋天（9－11月）、冬天（12－2月）等四季。每月回轉1次（出指令機會），回到各城市時，就要出司令官指令。另外，3個月1次，在季節開始的第1個月起回轉回來時，要出政府指令。出司令官指令與政府指令的畫面稱為 **MAIN** 畫面（主要畫面）。戰爭發生時，就會切換成 **HEX** 畫面，進行戰爭。戰爭是一天回轉1次，由守備方面，到戰場對各軍團各出1次指令。在30天內決定勝負，決定勝負後，畫面就回到 **MAIN** 畫面來，如此不斷地重複，法國的領土就會一直擴大。

在遊戲進行之間，會發生稅的徵收與薪餉的支付，寒流侵襲及鼠疫等的災害，還有罷工、內亂、軍

人反叛等各種事件發生。

最後目標則是統一歐洲全部46個城市。拿破崙死亡，或是成為他國的俘虜，遊戲就結束，操作者就輸了。

操作器的使用方法

使用操作器中Ⅰ、Ⅱ的任何一種，都可以。（用 **HEX** 畫面上的操作，請參考第31頁）

選指令與軍人時：用十鈕來選，決定時押A鈕。選擇實施軍人時，按選擇鈕，就會變更為所要顯現的軍人資料。有關該項指令效果的軍人資料是用綠色表示的，決定前若按B鈕就會被取消。

Y／N？（是／否）？是要實施指令確認時所表示的。Y（是）的時候，請按＋鈕的←，N（否）的時候，則請按＋鈕的→。

數字輸入的時候：請用＋鈕的←→來移動數字的位數，用↓↑來決定數字。還有連續按←會顯示出最大值。

資料與地圖的切換：在 **MAIN** 畫面（主要畫面）上，按B鈕時，資料與歐洲的地圖就可以互相切換。

選城市時：在地圖畫面上，用十鈕來活動，要合併城市時，就決定按A鈕。按B鈕，則取消。

遊戲的開始玩法

設定遊戲：

①把卡帶插入主機的卡帶孔。

②打開主機電源。

③畫面開始，有音樂開始後，請按スタート（開始）鈕，就會傳達開始遊戲的訊息。

遊戲開始：

①開始遊戲時，請選想玩的劇情。遊戲重玩時，請選「L」。

②其次是選デモプレイ。選「2.看デモプレイ」的話，即使操作者沒參加的話，遊戲也會進行。

③決定是否看電腦同士的戰爭（HEX畫面）。遊戲進行中可以變更。

④最後的確認。選Y（是）的話，就切換爲主要畫面，開始遊戲。設定或重新修正時，請選N（否）。

遊戲的結束方法與關於機能指令

用主要畫面輸入指令時，按選擇鈕時，就可選擇如下的指令。

昨日－HEX戰，HEX戰：選擇是否要看電腦同士的戰爭。

昨日－BGM：選擇是否要讓音樂及效果音出現。

昨日－靜止畫面：選擇是否要作事件等的靜止畫面。

昨日－速度：決定訊息的顯示時間。

昨日－紀錄：紀錄遊戲內容。一實施的話，前面紀錄的內容就會消失掉，所以請注意。還有，政府水準的主要畫面是無法紀錄的。

昨日－結束：遊戲停止。實施之後，請邊按重新設定鈕，同時切斷電源。因爲想保存遊戲內容，就會記錄下來。

關於劇本

首先，請選劇本。每個劇本的結束條件清洗完了的話，才會進入下一個劇本。從劇本一開始的話，你能夠從拿破崙的奇情冒險故事享受樂趣的。清洗劇本4的結束條件完了的話，遊戲就會結束。

1. 拿破崙登場 1796年3月　　司令官時代

拿破崙是以義大利方面軍司令官的身份，在馬魯謝港（僅次於巴黎的法國第二大貿易港）。每月1次，來實施司令官指令。沒有得到允許是不能隨便離開工作崗位。所以如同歷史事實往義大利面遠征是對的。

劇本結束條件：要法國領土9個城市。

劇本開始時的交戰國家：英國、澳洲、拿玻里、委內瑞拉。

2. 對權力的意志　1798年3月　最高司令官時代

拿破崙是最高司令官的身份在聖馬羅。每月1次來

實施司令官指令的，由於在國內移動能夠相當地自由，所以就聚集優秀的軍人，準備戰爭。結束條件清洗完了的話，民衆就在巴黎等待凱旋歸來。

劇本結束條件：要法國領土 12 個城市或是占領勝利條件城市中 4 個城市。

劇本開始時的交戰國家：英國。

3.革命的結束　1802年3月　最高統帥時代

在巴黎的拿破崙，是以最高統帥的身份來執掌政務的。除了每月 1 次的司令官指令外，每 3 個月則實施 1 次政府指令，並對外交及各城市的司令官給予指示。

劇本結束條件：要法國領土 18 個城市或是占領勝利條件城市中 8 個城市。

劇本開始時的交戰國家：無

4.帝國的光榮　1806年3月　皇帝時代

拿破崙在巴黎是皇帝。除了每月 1 次的司令官指令外，每 3 個月實施 1 次政府指令。還有，有兄弟、身子在的城市，也實施 1 個月 1 次的司令官指令。

劇本結束條件：要法國領土全部 46 個城市。

劇本開始時的交戰國家：英國、蘇俄、普魯士、瑞典。

拿破崙的兄弟、兒子

喬治府－長兄　拿玻里國後爲西班牙王。

柳細安－弟。爲矢利奴公。

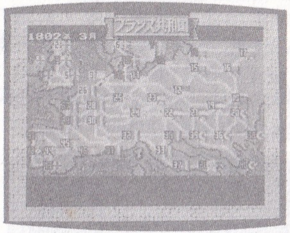
路易－弟。爲荷蘭王。

求露毋－么弟。爲瑞士特華公。

烏傑奴－皇后喬治安娜與前夫所生之子。爲義大利副國王。

勝利條件城市：

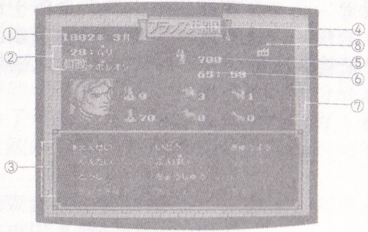
5.倫敦	14.貝帝露	37.羅馬
7.史脫骨	17.莫斯科	39.伊士坦堡
8.哥本哈根	22.韋恩	42.里斯本
9.阿姆斯特丹	24.蓼恩	44.馬德里
11.柏林	28.巴黎	
12.華沙	34.委内瑞拉	



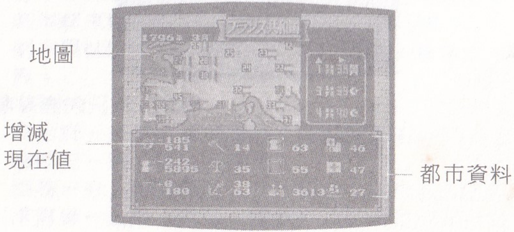
2.對權力的渴望

每個資料記號的說明在39頁

主要畫面



①年、月　②城市號碼、城市、身份、司令官
③指令　④國家名稱
⑤兵士數量　⑥士氣值、訓練度、納稅義務
⑦軍事資料　⑧武器公廠的有無。



透過全劇本，操作者（拿破崙）在自己的城市裏每月1次出司令官指令。但是畫面上用藍色所表示的指令可以出好幾次。在劇本4上，有拿破崙的兄弟、兒子在的城市也同樣可以出指令。指令是在有軍人的城市中實施的，按照資料的不同，效果也不同。

司令官指令有如下列。指令名稱的橫向表示記載，◆是對其指令實施效果所影響的軍人資料。☆則是表示所顯現結果的主要城市資料。

えんせい　遠征

交戰狀態攻進他國的城市，（23頁，有關外交狀態）。兵士200配合約20的金子是有必要的.能夠遠征的軍人數最多10人。其他，可以決定帶去的預備兵與糧食的數值。拿破崙或是要出司令官指令的兄弟、身子沒有參加遠征時，要從遠征的軍人中選出司令官。（此種情形，在戰鬥時是不會切換爲HEX畫面的）。進行路線有陸路及海路兩種。陸路則可以進攻鄰近的城市，海路則進攻同樣海域的沿海城市。無船舶的城市，在冬天，波羅的海是不能夠用海路遠征的。用海路遠征時也要決定船舶的數量。每1艘船舶最大可乘100個兵士。在登上目標城市前與敵人的迎擊艦隊交戰，勝利的話，就會切換成HEX畫面。

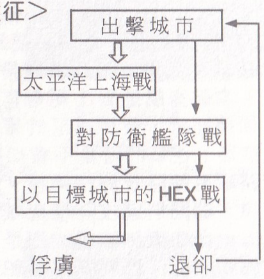
▶有關制海權與登陸作戰

地中海、大西洋、波羅的海、北海等四個海域，沿岸城市對於海域別用顏色及城市號碼來區分。每個海域上擁有最多船舶的國家，就是擁有該海域的制

海權。

在海路的遠征上，該海域的制海權，在有交戰國情況下，首先，對於該國的艦隊在海戰上一定要戰勝，其次，向目標城市的防衛艦隊挑戰。這兩種海戰在畫面上都會顯示出結果的。船舶、兵士的損失、鉅大損害及被迫撤退等情形也會顯示出。海戰勝利的話，與城市軍隊的戰鬥在 **HEX** 戰（戰場）上也會顯示出來。若交戰國擁有制海權時，則不能用海路撤退的。

＜海路遠征＞



制海權屬於交戰國的情形⇨其他→

ぐんたぃ ⇓軍隊

ちようへぃ ⇓徵兵

聚集予備兵。以 3 月作爲起點，可以每 1 年實施 1 次，每 1 個兵士糧食 5 是有必要的。隨著城市人口多寡，徵兵人數也就不同。

うま 軍馬

購買軍馬。每匹軍馬需要 5 個金子，買進的軍馬就成爲予備馬。無予備馬，就不能編成騎兵。

へんせぃ 編成

把士兵分成軍團由軍人率領，軍團有步兵騎兵、砲兵三種兵科。兵士人數如果爲 0 ，軍人就自動成爲步兵軍團。實施編成時，各軍團的士氣值，訓練度通常都很低。按照軍人各兵科的能力決定兵科，所以分配兵士要妥當。用 B 鈕編成作業就會消失。

えんぜっ演說　◆統率　☆士氣値

演說會提昇兵士的士氣值。

おんしすう　恩賞　☆忠義度

對在城市的軍人給與恩賞，能提高忠義度。

くんれん　訓練　☆訓練度

訓練兵士，會提高在城市全軍團的訓練度。依照實施軍人的能力，提高各兵科的程度會各有不同。訓練度高的在 **HEX** 戰中有利。

關於兵科

軍團有以下３種兵科

步兵：軍團的核心是部隊。雖然裝備不需要金子，但是戰鬥時卻能夠進入 **HEX** 戰。是在地形複雜中，作架橋、爆破等靈活運用特殊任務的有用部隊。

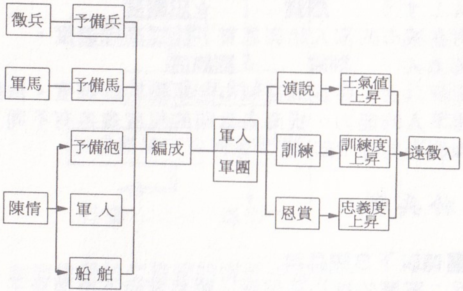
騎兵：可說是戰場之花，也是最有攻擊力的部隊。騎

兵的突擊是在敵軍團處於混亂狀況下，有立即讓其毀滅的力量。編成時，軍馬是有必要的。

砲兵：在拿破崙的指揮下，是使用最頻繁的部隊。能夠攻擊遠距離的敵人，但並不是消滅全部的敵軍團，而是動搖敵軍團軍心，步兵與騎是其最好的支援軍。

預備：在城市，沒有編成的任何軍團的兵、軍馬及大砲、各稱爲預備兵、預備馬、預備砲。但是卻只有預備兵可投入**HEX**戰（→ **33** 頁動員）

＜面向戰爭＞



とうし　**投資**

充實城市的經濟力，可以預防黑死病及霍亂等流行病。

こうぎょう**工業**　◆**經濟☆工業、物資製造、造船。**

提高城市的工業力，增加物資的製造量，提高沿岸城市的造船能力。

しょうぎょう**商業**　◆**經濟、☆商業、間接稅**

提昇城市的商業力，增加間接稅的徵收額。

のうぎょう**農業**　◆**經濟☆農業、糧食收獲。**

提昇城市的農業力，增加糧食的收獲量。

いりょう**醫療**　◆**建設、☆醫院規模。**

提昇城市的醫院規模，提高衛生程度。

きょうきゅう**供給**

有糧食與物資兩種。

變更對市民糧食、物資的供給度。供給度愈高，各個滿足力也愈高，罷工與內亂也就很難發生。

いどう　**移動**

把軍人、金品移往他國或國庫。地點僅限於陸路旁的鄰近城市及海路中同樣海域的城市，交戰國擁有制海權時，金品是無法移動的。用海路，則船舶是有必要的。

ぐんじん　**軍人**

移動軍人與軍人所率領的軍團，此外，按照預備兵、金子、兵數的不同糧食也能夠一齊移動。在海路、移動後，船舶則成爲移動地城市的船舶。

きんぴん　**金品**

可以移動金子、糧食、物資。在海路經移動後，使用過的船舶會回到原來的城市。

こっこ　**國庫**

金子、糧食、物資要納入國庫。

ぶんばい　分配

分配糧食、物資給居民，提高各個居民的滿足度。

ちょうしゅう　徵收

除了定期徵稅以外，也向居民臨時徵收金子、糧食。實施的話，糧食滿足度、工業力、農業力、商業力就大幅降低。

ちんじょう　陳情

不能實施司令官指令時，要向政府陳情。即使可以分次實施，也只有在最後實施的要求有效。還有，不只是透過陳情，只要確定明瞭國家的狀態，陳情方法是很有效果的。對陳情、政府的處理方法是按以上政府指令的實施月作的。

しきん資金、しょくりょう食糧、ぶっし物資

向政府要求金子、糧食、物資。被承認的話，就由國庫贈送。

めんぜい　免稅　☆國稅納入

請政府指定國稅納入城市。被承認的話，納入國庫的金子，其徵收率就降低。

ぐんじん軍人、たいほう大砲、かんせん艦船

請政府派遣配備軍人、大砲、船舶。

きゅうよう　休養

什麼也不做就結束回轉。

じょうほう　情報

能看到國家、城市、軍人等資料的指令，關於法國資料或是制海權，看到資料以後，就可以實施其他

指令。關於他國資料的情形，一實施的話，指令結束，回轉也會結束，但結束前，可以看到一覽表。

こっか　國家

想要看國家資料就選擇國家。金子、糧食、物資，就看國庫的在庫量。糧食滿足度、物資滿足度、衛生度則看支配下各城市的平均值。軍事費是大砲製造的預算。沒有配置大砲的城市，其大砲之數量與其他情報所顯示出各城市的合計數，即爲其軍事費。

とし　都市

想看都市資料就選擇都市。

げんえき現役、よびぐんじん予備軍人、ほりょ捕虜

想看軍人資料的軍人，就每各個不同狀態各自選擇。所謂現役就是在城市中配置帶有軍務的軍人。預備軍人，則是沒帶軍務的軍人，俘虜就是在戰爭中成爲俘虜，不被該國重用的軍人。

せいかいけん　制海權

擁有各海域的制海權，就可以看到任何國家。

いちらん　一覽

外交關係與城市軍事等，從各資料的一覽表裏都可看到。有關其他國家資料，一實施的話，指令結束，其回轉也結束。但是，結束前，可以看到個別的情報。

ちず　地圖

看歐洲的地圖。

▶關於稅制

糧食、物資，有地方行政官的由城市的司令官來統制、管理。司令官將所生產的糧食、物資一次徵收後，供應給居民。這些是負有納入國庫的義務。糧食、物資是用分配及政府指令的流通等來增減的。從居民所徵收的稅金，一次集中於城市，部份則納入國庫。

金子的流程

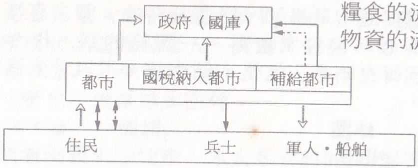
每年 1 月從居民中徵收直接稅，一部份納入國庫。間拉稅在 3.6.9.12. 月份徵收，金額則按照商業能力比例徵收。還有，受到政府指定國稅納入的城市，直接稅比較多，部份的間接稅也要納入國庫。

糧食、物資的流程：

糧食每年 9 月收獲送往城市，在 3 、 6 、 9 、 12 、月供應給居民。 4 、 10 月支付給兵士。物資在 3 、 6 、 9 、 12 月製造，同時供應給居民，受到政府指定補給的城市，糧食是 11 月獲物資是 5 、 11 月，而其中一部份一定要納入國庫。

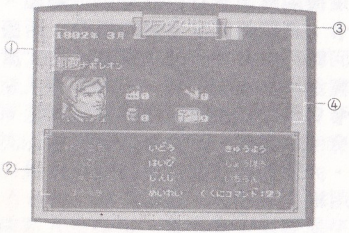
＜金子、糧食、物資的流程＞

金子的流程⇒
糧食的流程→
物資的流程……→

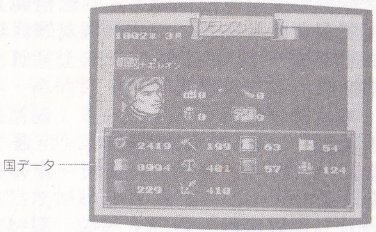


3. 面對稱霸歐洲

主要畫面



①年、月、元首的身份與姓名　②指令　③國名
④軍事費、大砲數量、補給城市數量、預備軍人數量。



在劇本3.4裏，以司令官的身份，除了城市的工作以外，即使昇爲最高統帥或是皇帝，也要做政府的工作。政府指令一年4次。都在每個季節開始月份（3.6.9.12月）出指令。當月的司令官指令，是在政府指令結束後回轉。政府指令有以下兩種。

國家命令：是關係國家全體的指令。用藍色表示，每次的回轉可以實施到兩次爲止。兩次實施後，就用紅色表示。

城市命令：是對城市行政的調整與支配下的城市所出的指令。每個城市每次可以實施各1次。

（情報、一覽表指令，含其他國家指令，可行實施數次，用綠色表示）。

國家命令

がいこぅ　外交

活用外交指令，在外交形勢上會引導法國到有利的位置去。交涉的成敗則在於實施軍人的政治能力與對手國的反法情緒。還有，締結同盟與友好條約的成功會提高兩國軍人的忠義度與兵士的士氣值。第三國的反法情緒大概也會降低。

どうめい　同盟締結

與他國締結互不侵犯條約，期限爲3年。但是，與交戰國結同盟時會暫時停戰，有異議的一方要支付賠償金。期限要在該年度內訂定才可。

ゆうこぅ　友好條約

與無邦交國締結友好條約。

ぼうえきていし　貿易停止

對友好國家貿易停止時要通知。實施的話，對方就變爲無關係國家。還有，爲了斷絕敵對國家的糧食與物資，可以向同盟國、友好國及無關係國家申請貿易停止。

せんせんふこく　宣戰布告

與他國進入交戰狀態。對同盟國則不能實施。實施的話，軍人的忠義度與兵士的士氣值會下降，其他國家的反法情緒通常會上升。還有，對友好國家宣戰佈告的話，以上資料的變動就會很大。

ほりょこうかん　俘虜交換

請求俘虜軍人交換時。有用金子來要求交還。交還的軍人就變爲預備軍人。而且，這些要求是不能拒絕的。

▶**關於外交狀態**

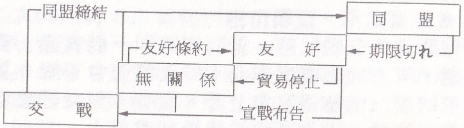
與其他國家的關係，有以下的狀態及要素

反法情緒：對法國的敵對心。高的話，則貿易不利，對友好條約與不戰同盟的締結就越困難。相反地，這些條件成立的話就會下降。在2.5.8.11月就上昇，高的話，就可以宣戰布告。最大值是100。

同盟國：是締結互不侵犯同盟的國家。由於有可能貿易，所以戰爭時在守備方面，就會有由同盟國出援軍來，而不能宣戰布告。當期限屆滿時，就自動成爲友好狀態。

友好國：締結友好條約的國家，是有貿易可能的。

貿易停止一通告的話，就變爲無關係狀態。
無關係國：沒有建交的國家。
交戰國：依照宣戰布告的通知就成爲交戰狀態的國家。



ぐんぴ　　**軍備**
ぐんじひ　**軍事費**　　　　☆大砲
決定軍事費的金額。上限是取決於有武器工場城市的數量。通常，用**50**金子能製造**1**門大砲。大砲是**3,6,9,12**月製造，金額是用製造費來支付的。
とぅよぅ　**俘虜登用**
捕獲的俘虜要以預備軍人來重用。
りゆぅつぅ**流通**
しょくりよぅ**食糧**、ぶっし**物資**
國庫裏的糧食、物資在國内的各個城市中，都能均等流通。
ぼぅえき　　**貿易**　　◆經濟　☆反法情緒
ゆにゆぅ　　**輸入**：　　**輸出**
向同盟國、友好國，申請糧食、物資的輸入與輸出。實施的話，就可以根據軍人的經濟能力與對平

國的反法情緒來交涉，次數及成功與否各有不同。

城市命令

いどう　　　**移動**
ぐんじん　**軍人**
命令國内城市裏的軍人移動。詳細與司令官指令同。
きんぴん　**金品**　　☆補給
命令國内城市裏的金品移動。詳細與司令官指令同。
こっこ　　**國庫**
與司令官指令相反國庫的金子、糧食、物資等輸送到指定的城市去。
かんたい　**艦隊**　　　　　**船舶、制海權**
在同樣的海域中或是臨接海域的城市上，要移動船舶。移動目的地的制海權如果由交戰國持有時，移動中會受攻擊。移動的原來地點的制海權，如果由交戰國持有時，則不能實施移動。
はぃぴ　　**配備**
たぃほぅ　**大砲**
以軍備指令來生産的大砲要配置到城市去。配置的大砲就成爲該城市的預備砲。
ぞぅせん　**造船**　　　☆**船舶、工業力**
在沿岸城市造船。每隻船需要金子**100**，金子則是由國庫支付的。每次製造的數量是依照該城市的工

業力來決定的。

ふねはいき　船廢棄

船舶要廢棄時命令城市。　☆船舶

じんじ　人事

にんめい　任命　◆司令官

任命及交代國内城市的司令官

はけん　派遣　◆預備軍人

派遣預備軍人到城市作爲現役軍人。

よびえき　預備角色　◆預備軍人

把在城市的現役軍人作爲預備軍人。該軍人所率領的兵士、軍馬、大砲等同様地也是作預備的，留在城市。

めいれい　命令　☆國稅納入、補給城市

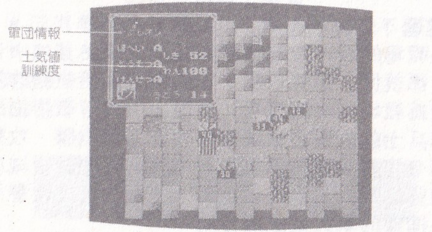
在國内的城市，對國庫的納稅有課徵的義務。有更多金子納入的國稅納入城市與糧食、物資納入的補給納入兩種類，可以同時選擇兩種。（→ 19 頁，關於稅制）

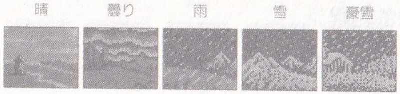
きゆうよう　休養

政府指令結束。

4. 前往槍林彈雨中的對方

遠征他國或是被攻入的話，就進入了戰爭型式，畫面上就切換，爲 HEX 畫面而實施戰鬥。





戰鬥的流程

由守備方面來配置軍團。用 0 表示有地點配置可能的 HEX，只有守備方面可以選擇參戰軍人。由守備方面每 1 天向各軍團各出 1 次指令。指令的發出順序，可以自由選擇。還有，在守備方面，會有從鄰接的同盟國的城市出援軍來。在戰場上每 1 天 200 個兵士消費糧食 4。

勝利條件：

戰爭的勝負取決於下列各項

攻擊方面的勝利：占領全市街

守備方面的勝利：經過30天的防守。

共同：把敵軍團全部消滅或是擊退，使敵人的糧食爲0。

戰後處理：

成爲戰場的城市就變爲戰勝國所控制。其城市資料通常都很低。還有攻擊、守備兩方面所剩餘的糧食就變爲戰場城市的糧食。戰場上所殘留戰勝國的軍人與兵士就駐留在該城市。攻擊方面戰勝，攻擊軍的司令官就成爲該都市的司令官，從出擊後城市中所殘留的軍人，就可以由其中自動的選出代替司令官。捕獲的軍人就成爲俘虜。

<戰鬥的流程>

Ｈ Ｅ Ｘ 戰 發 生

↓

選 擇 守 備 方 面 參 戰 的 軍 人

↓

軍 團 配 置

↓

戰 鬥 ←——援 軍 抵 達

↓

決 定 勝 負

↓

回 到 主 要 畫 面

軍團表示

①兵科

地面顏色　攻擊＝白色　守備＝藍色

援軍＝紫色

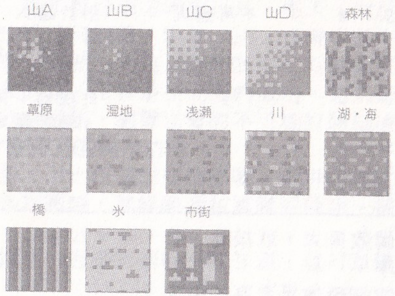
②◎是指令結束，×是混亂狀態

③數字是兵士數量

＊没有鄰接的敵軍團兵士數量是表示不出來的。

＊↑是表示砲兵軍團的方向。

地形的表示



季節與地形

地形、天氣、與季節通常會影響戰鬥。

必要機動力(晴天、陰天的時候)

地形	步	騎	砲	守備效果	特徵
山A	-	-	-	不可進入	冬天不可進入
山B	7	6	8	◎	遮住砲擊的射程(同樣高度)
山C	6	5	7	0	
山D	5	4	6	-	
森林	5	6	7	-	雨天時移動困難
原野	4	3	5	--	冬天不可進入
濕地	6	7	8	--	
淺瀨	8	8	-	不可進入	由於進入、兵士減少,冬天不可
川	10	-	-	△	在北部,冬天結冰
湖 海	-	-	-	×	可構築,用砲擊,爆破斷橋。
橋	5	4	6	☆	用砲擊碎冰
冰	5	5	6		
市街	4	4	6		

* 守備效果大,就按☆、◎、一、△、×、××的順序。
* 山的守備效果愈高則愈大。
* 必要機動力由雨、雪、豪雪的順序表示,數值愈來愈大。
* 由山A到平地,地形的高度有五個階段。有2以上段差是不能直接往HEX移動的。還有山A是不能進入的。由於高低之差別,會遮住砲擊射程

的,所以要注意。

川:只有步兵軍團可以進入。但是兵士會減少。河川,可以架橋,還有,由於爆破、砲擊,也可以破壞橋。

淺瀨:砲兵軍團是不能進入淺瀨的。

溼地:儘管是機動力,但砲兵軍團在濕地,只能夠移動1HEX的,還有移動失敗時,會回到原來的HEX的。

天氣:天氣轉壞的話,移動時,有必要增加機動力。對架橋、爆破突擊、砲擊也不很有利。

冬天:除了部份南方城市以外,冬天,對移動與攻擊就成爲不利狀態。山B、川、淺瀨等任何軍團是不能進入。湖泊則進入結凍狀態。用砲擊可打開湖面結凍的冰。尤其是在北方的城市,遇到豪雪,移動就非常困難,砲擊也變的不可能打開結凍的冰。

在HEX畫面上的操作方法。

選軍團:用十鈕選想要的軍團,合併印並按A鈕。選了敵軍團時,就能顯示該軍團的情報。按B鈕則取消。

特別指令:選擇軍團時,按B鈕,就可以選擇特別指令。

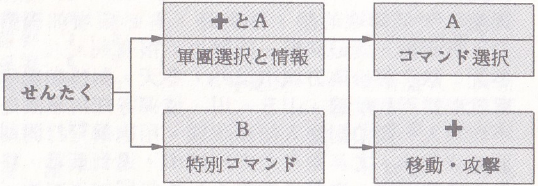
移動攻擊:選擇了軍團後,請用十鈕來移動 印到想移動與攻擊的HEX面去。按A鈕就能決定的。中途要停止移動時,請按B鈕。砲兵軍團移動後,請調整砲口的方向。

HEX指令:選擇了軍團後,請在該軍團上再按1次

A鈕，就可以選擇移動、攻擊以外的 HEX 指令。還有要改變砲兵軍團的砲口時，請再按B鈕。

砲兵軍團的砲口：砲兵軍團的砲口，請用＋鈕的↑↓來決定其上下方向，←→則各爲改爲其左、右砲口的方向。用A鈕可決定。

＜用HEX戰的操作方法＞



HEX指令

在 HEX 指令上，只能出司令官指令。依照兵科不同所出的指令也不同。（　）內是出指令的兵科。

移動（全軍團）

移動戰場，在移動中，與敵軍團鄰近，通常是，即使有充裕的機動力，也無法移動以上的戰場，但由於敵軍團兵力有差別，所以也有可以繼續移動的情形。此時，步兵、騎兵軍團，就可以下令攻擊。機動力以騎兵爲最大，砲兵爲最小。依照指揮軍人、統帥、戰鬥能力與軍團士氣值之不同，機動力或多或少也有差別。（没有指令名稱之表示）

攻擊（只有步兵軍團與騎兵軍團）

攻擊鄰近的敵軍團。（没有指令名稱之表示）

とうそつ **統率（只有司令官）**

げきれい **激勵**　◆統率、☆士氣值。

激勵司令官的軍團與鄰近的軍團能提昇士氣值。依照實施司令官統率能力的不同，成果也就不同。

かいふく **回復**　◆統率、☆混亂

軍團因激烈戰鬥而陷於混亂狀態，而無法實施指令。雖然可以自然回復的，但想要迅速回復的話，就要實施該指令。有軍團在司令官附近時就更容易回復。

どういん **動員**　☆預備兵。

對於司令官的軍團與鄰近的軍團。可以補充戰場上預備兵的動員，每次可以投入到 100 爲止。兵科則只限於步兵軍團。

とうにゅう **投入**

在守備方面，把不參加戰鬥的軍團投入戰鬥。

たいき **待機（全軍團）**

在原地等待機會。可以提高士氣值低的軍團。

たいきゃく **退卻（全軍團）**　☆士氣值、混亂。

退卻到鄰近自己國家的城市。混亂了的軍團所率領的軍人的忠義度低落與有隨便退卻的情形就會發生。退卻了軍團的士氣值大幅下降。還有，退卻中軍人會減少被捉，兵士逃脫的情形。没有退卻的城市其軍團的軍人逃入市街時，就成爲老百姓。

而重新作爲預備軍人被登用。另外，司令官即使退卻但不服輸時，所殘留的軍人就替代成爲司令官，繼續進行戰爭。

はよし　架橋（只有步兵軍團）　◆建設、

在鄰近河川 **HEX** 上架橋。成功與否在於實施軍人的建設能力、兵士數量與天氣概況。

ばくは　爆破（只有步兵軍團）　◆建設

爆破鄰近的橋樑。成功與否在於實施軍人的建設能力、兵士數量與天氣概況。

とつげき　突擊（只有騎兵軍團）　◆騎兵

敵軍團的全部消滅與 **HEX** 的占領爲目的，好幾次揮軍到敵軍團，而來回不斷地實施攻擊。

ほうげき　砲擊（只有砲兵軍團）　◆砲兵、訓練度

射程範圍依照 **HEX** 顏色來表示。由於砲兵能力、訓練度的不同，命中比率與砲擊次數也就不同。

ほうき　放棄（只有砲兵軍團）

放棄大砲成爲步兵軍團。實施的話，大砲就沒有，士氣值也降低。

特別指令

じょうほう　情報

會顯示出日期、戰場城市名稱、氣候、兩軍的戰力，按任何一個鈕，都可以看到 **HEX** 的全部地圖。再按一次時，就回復到軍團選擇。

しやかい　射界

敵砲兵軍團的射程是用 **HEX** 的顏色表示。

ぜんぐんたいき　全軍待機

不出指令的軍團，全部置留原地等待時機，回轉就結束了。

5. 等待時機

慣例事件：

每年一定會發生的事件。

人口增加：在1月增加人口。

城市資料低落：在2月，城市的軍人忠義度、士氣值、訓練度、工業力、農業力、商業力，通常都很低落。

稅收：在城市，對居民，在1月裏徵收直接稅。因商業關係，在3.6.9.12月裏徵收間接稅。在國庫，是由各城市1月裏徵收直接稅，由國稅納入城市，在3.6.9.12月裏徵收間接稅來納入的。

收穫：在城市，由9月的收穫裏納入糧食。在國庫，由補給城市，在11月裏來納入糧食。

製造：在城市，3、6、9、12月裏納入物資。在國庫，從補給城市，在3、6、9、12月裏納入物資。

支付軍人薪餉、支付船舶維護費：在城市4月及10月裏要支付軍人的薪餉與船舶的維護費。

供給：在城市於3、6、9、12月裏供給居民糧食與物資。

支付：在城市，於4、10月裏支付糧食給兵士。糧食不足時兵士會脫逃，兵士數量就減少。

衛生度變動：在1、4、7、10月裏衛生度會變動。

大砲製造：在3、6、9、12月裏所製造的大砲納入政府。

反法情緒上昇：在2、5、8、11月裏，他國反法的情緒會上昇。

突發事件：

軍人上場：在3月裏新的軍人上場，就成爲預備軍人。

軍人叛離：在5、11月裏，忠義度低的軍人會叛離，而投奔他國。

罷工、內亂：糧食、物資的充足度低落的話，就會發生居民罷工與內亂，罷工發生的話，城市的產業活動會停滯，間接稅徵收及物資製造會減半。內亂一發生，城市的各種資料會低落。

霍亂、黑死病：衛生程度低落的話，就很容易發生霍亂、黑死病。城市的各種資料就會低落。受害者是依照醫院規模的大小而有所不同，黑死病的受害程度相當大。

冷害、歉收、豐收：冷害都在夏天發生，城市就歉收，農業力也低落，9月的糧食收獲量也就變少了。豐收則在9月發生，該年的糧食收獲量就。

高西班牙人民起義：他國佔領西班牙屬地時就會發生。西班牙軍的預備兵、士氣值、糧食就增大。

遊擊隊襲擊、哥薩克人襲擊：戰領了西班牙、蘇俄的領土時就會發生。該城市的兵士、預備兵就會減少。還有，往西班牙、蘇俄方面的運送途中，會被遊擊隊、哥薩克人襲擊，金錢財物就會被掠奪。

事件一覽表

在每個城市裏所發生的事件

		金	食糧	物資	其他	
春	3	間接税徵收△		製造△	罷工	人口增
		間接税納入▼	住民供給▽		內亂	軍人登場
	4	軍人給与▽			霍亂	衛生度変動
		船舶維持費▽	兵士支給▽		黑死病	
	5					
				国庫納入▼		
夏	6	間接税徵收△		製造△		
		間接税納入▼	住民供給▽			
	7				冷害	衛生度変動
	8					軍人離反
秋	9	間接税徵收△	收穫△	製造△		
		間接税納入▼	住民供給▽			
	10	軍人給与▽	兵士支給▽			衛生度変動
		船舶維持費▽				軍人離反
	11		国庫納入▼			
冬	12	間接税徵收△		製造△		
		間接税納入▼	住民供給▽			
	1	直接税徵收△				年齡增加
		直接税納入▽				衛生度變動
	2					資料低下

△▽是各表示都市增減的意思。

▼是由國税納入城市、補給城市指定的城市。

6 大陸軍軍規要綱

城市、政府、軍人的記號

軍人資料一覽表

資料	內容、関速事項	最大值
せいじ（せい）	政治能力　對外交交涉的影響	A
けいざい（けい）	經濟能力　對貿易交涉、工業、農業、商業等投資的影響	A
ほきゆう（ほき）	補給能力　對分配、金品移動、徵收、國庫等不定期納入的影響	A
けんせつ（けん）	建設能力　在HEX戰中，對架橋、爆破、醫療等投資的影響	A
とうそつ（とい）	統率能力　特別對軍團指揮能力、演說、激勵等的影響	A
ほへい（ほへ）	步兵能力　率領步兵軍團的能力	A
きへい（きへ）	騎兵能力　率領騎兵軍團的能力	A
ほうへい（ほい）	砲兵能力　率領砲兵軍團的能力對命中度、砲擊次數的影響	A
ちゆうぎ（ちゆう）	忠義度　忠誠的比例對叛離、退卻的影響用獎賞來提高	100
けいけん（EXP）	經驗值　用指令實施來提高經驗值在100時，任一種能力都	
とし（とし）	年齡　軍人的年齡，在1月裏提高	
軍團的種類	所率領軍團的兵科　兵士0是步兵	
兵　士	所率領軍團的兵士數量	200
士　氣　值	軍團的戰鬥意志，用演講可提高戰爭變亂中，容易低潮與混亂，恢復困難	100
訓　練　度	軍團的訓練度、用訓練可提高	100

城市資料一覽表

資料	內容、關連事項	最大值
人口	城市的居民數，對徵兵人數、直接稅、徵收的影響在3月裏增加，由於霍亂、黑死病、內亂而減少	9999
金子	金子的數量　1月的直接稅，在3、6、9、12月的間接稅徵收就增加。4月、10月的軍人薪餉、船舶維護費就減少	9999
糧食	糧食的數量，在9月的收獲裏就增加3、6、9、12月的居民供給，4、10月的兵士支付就減少11月的國庫納入（補給城市）也減少	9999
物資	物資的數量　在3、6、9、12月裏的製造就增加，3、6、9、12月裏的居民供給減少5、10月的國庫納入（補給城市）也減少	9999
商業	間接稅的徵收力　因投資而上昇對間接稅徵收的影響罷工用紅色表示	100
農業	糧食的生產力　因投資而上昇，對收獲的影響用（現在的生產力／上限）來表示冷害用紅色表示	
工業	物資的製造力　因投資而上昇，對物資、船舶製造的影響罷工用紅色表示	100

國稅納入	政府指定，陳情則有可能免除 對直接稅、間接稅國庫納入的影響	
補給城市	政府指定　陳情則有可能免除 指定國庫　把糧食、物資向國庫納入	
糧食充足度	居民糧食充足比例，用供給、分配表示上下低時，則內亂、罷工發生，供給率低用紅色表示。	100
	居民物資充足比例，用供給、分配表上下低時，則內亂、罷工發生，供給率低用紅色表示。	100
醫院規模	醫院設施的規模，用投資上昇，對	
衛生度	衛生度的影響	100
	衛生的充實度，依照醫院規模、糧食、物資充足度而表上下，對霍亂、黑死病發生率的影響	100
船的數量	船舶的數量，用陳情、建造來增加。 維護費船舶1用金子5	100
武器工場	武器製造工場　軍事費的上限 對大砲製造量的影響	
軍　團	步、騎、砲各軍團的數量	15
預備兵	未配屬的兵士　投入戰場的可能	
預備馬	未配屬的軍馬　有必要作騎兵軍團的編成軍馬1，兵1來編成	999
預備砲	未配屬的大砲　有必要作砲兵軍團編成大砲1兵5來編成	999
兵士數量	全軍團的兵士數量　因內亂、霍亂黑死病而減少	3000
士氣值	全軍團戰鬥意欲的平均值 用演說可提昇，2月下降	100
訓練度	全軍團訓練度的平均值　用訓練來上昇2月下降	100

國家資料一覽表

資　料	內容、關連事項	最大值
補給城市數	補給城市的數量　指定城市把糧食、物資向國庫納入。	
金　子	國庫裏金子的總額 1月的直接稅 3、6、9、12月因間接稅徵收而增加 3、6、9、12月因製造大砲而減少	5000
糧　食	國庫中糧食的在庫量 11月因國庫納入而增加	50,000
物　資	國庫中物資的在庫量 5、10月因國庫納而增加	50,000
商　業	城市商業力的合計值	
農　業	城市農業力的合計值	
工　業	城市工業力的合計值	
糧食充足度	國內糧食充足度的平均	
物資充足度	國內物資充足度的平均	
衛生度	國內衛生度的平均	
船的總數	國內船舶的總數	
軍事費	大砲製造費 國內有武器工場的城市數量×200爲上限 通常用金子50製造大砲1	
大砲	可能配置的大砲數量　因配置而成爲預備砲	
預備軍人	無國內軍務的軍人 因派遣而成爲現役軍人。	
俘　虜	因重用俘虜而使俘虜成爲預備軍人。 成爲俘虜的他國軍人。 因重用俘虜而成爲預備軍人。	
同盟國	用外交締結不戰同盟，有貿易可能。 戰爭時，從守備方面的同盟國會有援軍	
有效年數	同盟的剩餘年數	

友好國	友好條約締結國，有貿易可能 因貿易停止通告而成爲無關係國家。
無關係國家	没有建交的國家
交戰國	由於宣戰布告而成爲交戰狀態的國家。 因不戰同盟而暫時休戰。
反法情緒	對法國的敵對心理 高的話，則貿易失利，外交交涉難行，並宣戰。 由於貿易、友好、同盟的成功而緩和。
制海權	2、5、8、11月裏自然上昇。 各海域制海權的所屬國。 依照沿岸城市船舶數量來決定。

司令官指令一覽表

指令	副指令	內容、關連事項
遠征	從陸地	攻入交戰國的緊鄰城市。最大10軍團爲止。
	從海上	攻入交戰國相同海域的沿岸城市。 注意制海權
軍隊	徵兵	聚集預備兵　每年有可能1次 每個兵士要糧食5
	馬	買預備馬，每匹馬要5個金子
	編制	指定各軍人、軍團的兵科，並分配兵、軍馬及大砲
	演說	用演說來提高軍團士氣
	恩賞	給予軍人金子，提高忠誠度
	訓練	提昇軍團的訓練度。 提昇城市全軍團的訓練度
投資	工業	提昇工業力爲目的的投資
	商業	提昇商業力爲目的的投資
	農業	提昇農業力爲目的的投資
	醫療	提昇擴大醫院規模爲目的的投資
供給	糧食	變更居民糧食供給度的高低
	物資	變更居民物資供給度的高低
移動	軍人	移動現役軍人到鄰近城市。 也可能同時移動預備兵、金子、糧食 移動時軍人所率領的軍團也同時移動
	金品	移動金子、糧食、物資到鄰近城市。
	國庫	把金子、糧食、物資不定期納入國庫
分配	糧食	分配糧食給居民，提高糧食充足度。

	物　資	分配物資給居民，提高物資充足度。
徵收		臨時徵收金子、糧食，城市內政關係的資料就下降
陳情	資　金	要求金子
	糧　食	要求糧食
	物　資	要求物資
	免　稅	請向國稅納入城市指定以外
	軍　人	要求派遣軍人
	大　砲	要求配置大砲
	艦　船	要求配置船舶
休養		什麼也沒做迴轉結束
情報		看國家、城市、軍人等的資料
一覽表		看情報的一覽表
地圖		看歐洲的地圖

政府指令一覽表

◎是用國家命令每 1 次回轉有可能實施到 2 次爲止

指令	副指令	內容、關連事項
外交◎	同盟	與他國締結不戰同盟
	友好	與交戰國停戰 與無關後國締結友好條約，由於成功，就有貿易可能
	貿易停止	對友好國通告貿易停止 通告後就成爲無關係國家 請求對交戰國以外對第三國的貿易停止
	宣戰布告	對無關係國、友好國宣戰的布告
	俘虜交換	提出俘虜交換 每人金子1000作交換
軍備◎	軍事費	決定大砲製造費的金額
	登　用	捕獲戰俘重用爲本國的預備軍人
流通◎	糧　食	把國庫的糧食在全城市中均等流通
	物　資	把國庫的物資在全城市中均等流通
貿易◎	輸　入	輸入糧食、物資 對方僅限於同盟國或友好國
	輸　出	輸出糧食、物資 對方僅限於同盟國或友好國
移動	軍　人	移動鄰近的軍人
	金　品	移動城市的金子、糧食、物資到其他城市
	國　庫	輸送國庫的金子、糧食、物資到城市

	艦　隊	把城市的船舶，移動到相同海域或是鄰近的海域
配備	大　砲	生產大砲配置城市
	造　船	命令沿岸城市造船 每隻船舶要100金子 建造數量按照都市的工業力而定 金子是由國庫支付
	船廢棄	命令城市的船舶廢棄。
人事	任　命	命令城市的司令官來交代
	派　遣	派遣城市的預備軍人爲現役軍人
	預備角色	把城市的現役軍人作爲預備軍人
命令		城市納稅義務的指定 有國稅納入城市與補給城市二種
休養		結束政府指令
情報		看國家、城市、軍人的情報
一覽表		看情報一覽表

HEX指令一覽表

指　令	副指令	
移動（無表示）		移動時，步兵、騎兵會有移動攻擊的可能
攻擊（無表示）		攻擊鄰近的敵軍團 砲兵不可能
統率		只有司令官才可以實施
	激勵	提昇自軍團，鄰接軍團的士氣
	回復	使混亂的軍團回復
	動員	從自軍團、鄰接軍團中投入預備兵爲步兵軍團。
	投入	投入預備軍團，只有守備方面有可能
待機		在現場等待時機
橋		在河上架橋，只有步兵才有可能
爆破		爆破橋樑，只有步兵才有可能
退卻		從戰場上退卻到鄰近的城市海路遠征時，要注意制海權
突擊		連續攻擊，消滅全部敵軍團爲目的 只有騎兵才有可能
砲擊		用大砲對敵軍團作遠距離的攻擊
放棄		砲兵軍團放棄大砲，成爲步兵軍團
情報		看戰場的情報
射界		看敵人砲兵團的射程
全軍待機		請等待未實施指令的全軍團並結束回轉